

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-163409

(43)Date of publication of application : 07.06.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

(21)Application number : 2000-358812

(71)Applicant : TAKANO ATSUSHI

(22)Date of filing : 27.11.2000

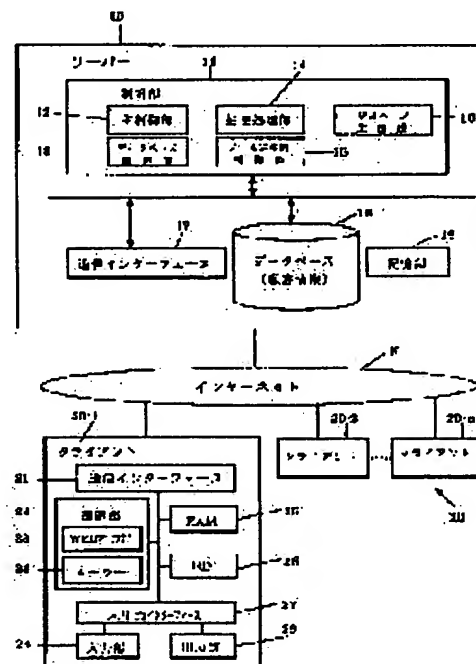
(72)Inventor : TAKANO ATSUSHI

(54) SYSTEM AND METHOD FOR LOTTERY, AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM STORED WITH PROGRAM MAKING COMPUTER IMPLEMENT THE METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To make lottery processing transparent and fair by employing a participation type for lottery processing used for a customer information gathering system or public lottery processing, and to know the progress of the lottery processing in real time.

SOLUTION: A lottery processing part 13 makes lottery participants, accessing a server 10 from clients 20, play a match as specified, holds match results, and determines a winner a specific period later according to the match results. Further, the lottery processing part 14 displays progress result information on the lottery processing to the lottery participants in real time.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-163409

(P2002-163409A)

(43) 公開日 平成14年6月7日 (2002.6.7)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード [*] (参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 8	G 0 6 F 17/60	1 4 8
	3 3 0		3 3 0
	5 0 2		5 0 2

審査請求 未請求 請求項の数19 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号 特願2000-358812 (P2000-358812)

(22) 出願日 平成12年11月27日 (2000.11.27)

(71) 出願人 500500505

高野 淳

東京都目黒区八雲3丁目30番5号

(72) 発明者 高野 淳

東京都目黒区八雲3丁目30番5号

(74) 代理人 100075111

弁理士 佐藤 孝雄

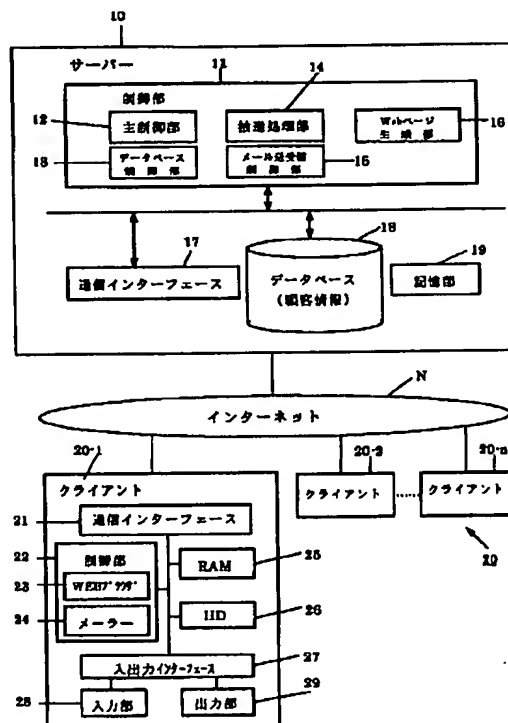
Fターム (参考) 5B049 BB38 FF03

(54) 【発明の名称】 抽選システムおよびその方法ならびにその方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 顧客情報収集システムに用いられる抽選処理あるいは宝くじなどの抽選処理を、参加型とし、透明かつ公平に抽選処理を行うことができるとともに、抽選処理途中経過をリアルタイムで知ること。

【解決手段】 抽選処理部14は、クライアント20からサーバ10にアクセスした抽選参加者同士で所定の対戦を行わせ、対戦結果を保持し、所定期間経過時、この対戦結果をもとに、当選者を決定する。また、抽選処理部14は、抽選参加者に抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしている。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークに接続され、抽選処理を行う抽選サーバと、前記ネットワークを介して前記抽選サーバにアクセスする通信端末とを有した抽選システムにおいて、

前記抽選サーバは、

前記通信端末から前記抽選サーバにアクセスした抽選参加者に前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理手段を備えたことを特徴とする抽選システム。

【請求項 2】 所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機と、

前記所定場所に配置され、少なくとも前記抽選機による抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理手段と、

ネットワークに接続され、前記抽選機にアクセスする通信端末と、

ネットワークに接続され、該ネットワークを介してアクセスした前記通信端末の抽選参加者の受付処理を行い、前記抽選機による抽選処理に該抽選参加者に参加させる制御処理を行う接続制御処理手段と、
を備えたことを特徴とする抽選システム。

【請求項 3】 前記抽選サーバまたは前記抽選機は、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者同士で所定の対戦を行わせる対戦処理手段と、

前記対戦処理手段による対戦結果を保持する保持手段と、

所定期間経過時における前記保持手段に保持された対戦結果をもとに、当選者を決定する当選者決定手段と、
を備えたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の抽選システム。

【請求項 4】 前記対戦処理手段は、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定する対戦相手決定手段をさらに備えたことを特徴とする請求項 3 に記載の抽選システム。

【請求項 5】 前記抽選サーバまたは前記抽選機は、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定する抽選番号決定手段と、
前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定する当選者決定手段と、
を備えたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の抽選システム。

【請求項 6】 前記抽選番号決定手段は、前記当選者決定手段が当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示することを特徴とする請求項 5 に記載の抽選システム。

【請求項 7】 前記途中結果情報は、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含むことを特徴とする請求項 1～6 のいずれか一つに記載の抽選システム。

【請求項 8】 前記途中結果情報は、当選ランク毎に表示されることを特徴とする請求項 1～7 のいずれか一つに記載の抽選システム。

【請求項 9】 前記表示処理手段は、前記途中結果情報をグラフィカル表示処理することを特徴とする請求項 1～8 のいずれか一つに記載の抽選システム。

【請求項 10】 ネットワークに接続され、抽選処理を行う抽選サーバが、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、
前記抽選サーバが、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理工程と、
を含むことを特徴とする抽選方法。

【請求項 11】 ネットワークに接続され、所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機が、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、

前記抽選機が、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理工程と、
を含むことを特徴とする抽選方法。

【請求項 12】 前記受付工程によって受け付けた抽選参加者同士で所定の対戦を行わせる対戦処理工程と、
所定期間経過時に、前記対戦処理工程による対戦結果をもとに当選者を決定する当選者決定工程と、
をさらに含むことを特徴とする請求項 10 または 11 に記載の抽選方法。

【請求項 13】 前記対戦処理工程は、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定する対戦相手決定工程をさらに含むことを特徴とする請求項 12 に記載の抽選方法。

【請求項 14】 前記受付工程によって受け付けた抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定する抽選番号決定工程と、
前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定する当選者決定工程と、
をさらに含むことを特徴とする請求項 10 または 11 に記載の抽選方法。

【請求項 15】 前記当選者決定工程が前記当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示する再抽選工程をさらに含むことを特徴とする請求項 14 に記載の抽選方法。

【請求項 16】 前記途中結果情報は、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含むことを特徴

とする請求項 10～15 のいずれか一つに記載の抽選方法。

【請求項 17】 前記途中結果情報は、当選ランク毎に表示されることを特徴とする請求項 10～16 のいずれか一つに記載の抽選方法。

【請求項 18】 前記表示処理工程は、前記途中結果情報をグラフィカル表示処理することを特徴とする請求項 10～17 のいずれか一つに記載の抽選システム。

【請求項 19】 請求項 10～18 のいずれか一つに記載された方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、ネットワークを介して顧客情報を収集する顧客情報収集システムに用いられる抽選処理あるいは宝くじなどの抽選処理の途中結果を抽選応募者がリアルタイムで知ることができる抽選システムおよびその方法ならびにその方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来から、顧客情報を得るために、各種の抽選処理が用いられていた。すなわち、従来のマーケティングリサーチは、新聞広告や各種雑誌などのメディアを介して、顧客情報を回収し、この顧客情報をもとに商品のマーケットを分析していたが、この場合、懸賞募集などを絡ませることによって顧客情報を効率的に収集するようにしていた。

【0003】図 24 は、従来の顧客情報収集処理を示す概要フローを示す図である。図 24 において、マーケティングリサーチを行う主催者側は、消費者による商品購入、電話や各種の通信メディアを介した消費者へのダイレクトメールの送付、あるいは街頭などのアンケートを行う（1001）と、消費者側は、購入した商品などに付加された懸賞募集に応募する（1002）。消費者側による応募方式は、はがき、電話、Eメール、ファクシミリなどによって行われるとともに、PC（パーソナルコンピュータ）によるユーザ登録を介して行われる。

【0004】ここで、たとえば主催者側に郵送されたはがきに対して、抽選処理を行い、その後、主催者側による入力作業（1003）によって顧客情報をデータベース化していた（1004）。一方、PC を介して応募した消費者の顧客情報は、ユーザ登録に含まれ、この顧客情報は、そのままデータベース化される（1004）。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来の顧客情報収集方式では、はがきなどで送られた場合、手作業で顧客情報の入力処理を行う必要があったので、顧客情報を得るまでに多大の時間と労力とがかか

り、この結果、リアルタイムに顧客情報を収集することができないという問題点があった。

【0006】一方、従来の顧客情報収集方式では、顧客情報を得るために、新聞広告や各種雑誌などのメディアを介して懸賞募集及び宝くじ類の懸賞募集・販売促進用の景品（プレゼント）募集等を行うようにしているが、この各種懸賞募集に伴う当選者の抽選処理は、主催者側が一方的に行っていたため、消費者側からみると、抽選処理が不透明であり、不公平な抽選処理が行われているのではないかと疑念が抱かれる余地があるという問題点があった。

【0007】また、宝くじなどのように抽選自体が商品価値を有する場合においても、抽選処理は、一部の特定の抽選者によって抽選され、あるいはコンピュータなどを用いて決定したりしており、一般の応募者あるいは権利者が、この抽選処理に参加することができず、一般の応募者あるいは権利者を無視した一方的な抽選処理が行われ、抽選処理に関与することができないという問題点があった。

【0008】この発明は、上記に鑑みてなされたもので、顧客情報収集システムに用いられる抽選処理あるいは宝くじなどの抽選処理を、参加型とし、透明かつ公平に抽選処理を行うことができるとともに、抽選処理途中経過をリアルタイムで知ることができる抽選システムおよびその方法ならびにその方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、請求項 1 にかかる抽選システムは、ネットワークに接続され、抽選処理を行う抽選サーバと、前記ネットワークを介して前記抽選サーバにアクセスする通信端末とを有した抽選システムにおいて、前記抽選サーバは、前記通信端末から前記抽選サーバにアクセスした抽選参加者に前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理手段を備えたことを特徴とする。

【0010】この請求項 1 の発明によれば、前記抽選サーバの表示処理手段が、前記通信端末から前記抽選サーバにアクセスした抽選参加者に前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしている。

【0011】また、請求項 2 の発明にかかる抽選システムは、所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機と、前記所定場所に配置され、少なくとも前記抽選機による抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理手段と、ネットワークに接続され、前記抽選機にアクセスする通信端末と、ネットワークに接続され、該ネットワークを介してアクセスした前記通信端末の抽選参加者の受付処理を行い、前記抽選機による抽選処理に該抽選参加者に参加させる制御処理を行う接続制御処理手段とを備えたことを特徴とする。

【0012】この請求項2の発明によれば、接続制御処理手段が、ネットワークに接続され、該ネットワークを介してアクセスした通信端末の抽選参加者の受付処理を行い、抽選会場などの所定場所に配置された抽選機による抽選処理に該抽選参加者に参加させる制御処理を行い、表示処理手段が、少なくとも前記抽選機による抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしている。

【0013】また、請求項3の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記抽選サーバまたは前記抽選機は、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者同士で所定の対戦を行わせる対戦処理手段と、前記対戦処理手段による対戦結果を保持する保持手段と、所定期間経過時における前記保持手段に保持された対戦結果をもとに、当選者を決定する当選者決定手段とを備えたことを特徴とする。

【0014】この請求項3の発明によれば、前記抽選サーバまたは前記抽選機において、対戦処理手段が、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者同士で所定の対戦を行わせ、当選者決定手段が、所定期間経過時における保持手段に保持された対戦結果をもとに、当選者を決定するようにしている。

【0015】また、請求項4の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記対戦処理手段は、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定する対戦相手決定手段をさらに備えたことを特徴とする。

【0016】この請求項4の発明によれば、前記対戦相手決定手段が、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定するようにしている。

【0017】また、請求項5の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記抽選サーバまたは前記抽選機は、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定する抽選番号決定手段と、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定する当選者決定手段とを備えたことを特徴とする。

【0018】この請求項5の発明によれば、前記抽選サーバまたは前記抽選機において、抽選番号決定手段が、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定し、当選者決定手段が、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定するようにしている。

【0019】また、請求項6の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記抽選番号決定手段は、前記当選者決定手段が当選番号に一致しないと判断した

場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示することを特徴とする。

【0020】この請求項6の発明によれば、前記抽選番号決定手段が、前記当選者決定手段が当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示し、再抽選を行わせるようにしている。

【0021】また、請求項7の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記途中結果情報は、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含むことを特徴とする。

【0022】この請求項7の発明によれば、前記途中結果情報として、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含めるようにしている。

【0023】また、請求項8の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記途中結果情報は、当選ランク毎に表示されることを特徴とする。

【0024】この請求項8の発明によれば、前記途中結果情報を、当選ランク毎に表示するようにしている。

【0025】また、請求項9の発明にかかる抽選システムは、上記の発明において、前記表示処理手段は、前記途中結果情報をグラフィカル表示処理することを特徴とする。

【0026】この請求項9の発明によれば、前記表示処理手段が、前記途中結果情報をグラフィカルに表示するようにしている。

【0027】また、請求項10の発明にかかる抽選方法は、ネットワークに接続され、抽選処理を行う抽選サーバが、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、前記抽選サーバが、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理工程とを含むことを特徴とする。

【0028】この請求項10の発明によれば、受付工程によって、ネットワークに接続され、抽選処理を行う抽選サーバが、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付け、表示処理工程によって、前記抽選サーバが、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしている。

【0029】また、請求項11の発明にかかる抽選方法は、ネットワークに接続され、所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機が、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、前記抽選機が、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理する表示処理工程とを含むことを特徴とする。

【0030】この請求項11の発明によれば、受付工程によって、ネットワークに接続され、所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機が、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、

表示処理工程によって、前記抽選機が、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしている。

【0031】また、請求項12の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者同士で所定の対戦を行わせる対戦処理工程と、所定期間経過時に、前記対戦処理工程による対戦結果をもとに当選者を決定する当選者決定工程とをさらに含むことを特徴とする。

【0032】この請求項12の発明によれば、対戦処理工程によって、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者同士で所定の対戦を行わせ、当選者決定工程によって、所定期間経過時に、前記対戦処理工程による対戦結果をもとに当選者を決定するようにしている。

【0033】また、請求項13の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記対戦処理工程は、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定する対戦相手決定工程をさらに含むことを特徴とする。

【0034】この請求項13の発明によれば、前記対戦処理工程の対戦相手決定工程によって、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定するようにしている。

【0035】また、請求項14の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定する抽選番号決定工程と、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定する当選者決定工程とをさらに含むことを特徴とする。

【0036】この請求項14の発明によれば、抽選番号決定工程によって、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定し、当選者決定工程によって、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定するようにしている。

【0037】また、請求項15の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記当選者決定工程が前記当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示する再抽選工程をさらに含むことを特徴とする。

【0038】この請求項15の発明によれば、再抽選工程によって、前記当選者決定工程が前記当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示し、再抽選を可能としている。

【0039】また、請求項16の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記途中結果情報は、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含むことを特徴とする。

【0040】この請求項16の発明によれば、前記途中結果情報として、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含めるようにしている。

【0041】また、請求項17の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記途中結果情報は、当選ランク毎に表示されることを特徴とする。

【0042】また、請求項17の発明によれば、前記途中結果情報を、当選ランク毎に表示するようにしている。

【0043】また、請求項18の発明にかかる抽選方法は、上記の発明において、前記表示処理工程は、前記途中結果情報をグラフィカル表示処理することを特徴とする。

【0044】この請求項18の発明によれば、前記表示処理工程によって、前記途中結果情報をグラフィカルに表示するようにしている。

【0045】また、請求項19の発明にかかる記録媒体は、請求項のいずれか一つに記載された方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したことで、そのプログラムを機械読み取り可能となり、これによって、請求項10～18のいずれか一つの動作をコンピュータによって実行することができる。

【0046】

【発明の実施の形態】以下に添付図面を参照して、この発明にかかる抽選システムおよびその方法ならびにその方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体の好適な実施の形態を詳細に説明する。

【0047】図1は、この発明の実施の形態である抽選システムを含む顧客情報収集システムの概要構成を示すブロック図である。図1において、サーバ10は、図示しないファイアウォールやルータを介してインターネットNに接続され、インターネットNに接続されたクライアント20-1～20-n(20)によってアクセスされる。

【0048】サーバ10の通信インターフェース17は、TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)に従って、インターネットNとの間の通信制御を行う。制御部11は、各部を制御するものであり、主制御部12、データベース制御部13、抽選処理部14、メール送受信制御部15およびWebページ生成部16を有する。主制御部12は、各部を制御するものであり、サーバ10へのログインがあった場合に、認証処理などを行う。

【0049】データベース制御部13は、顧客情報をデータベース化して保持するデータベース18に対するアクセス制御を行う。抽選処理部14は、後述するクライアント参加型の抽選処理を行う。メール送受信制御部15は、クライアント20との間で送受信される電子メー

ルのアドレス管理や、メールフォーマットの作成などを行う。Web ページ生成部 16 は、クライアント 20 が閲覧する Web ページを生成する。記憶部 19 は、ハードディスク装置などによって実現され、主制御部 12 の制御によって各種データを記憶する。

【0050】クライアント 20-1~20-n は、それぞれユーザによって操作される複数のコンピュータ装置であり、モデム、ターミナルアダプタ、ルータなどの通信装置および電話回線などを介してインターネット N に接続される。これらのクライアント 20-1~20-n は、TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) に従い、インターネット N を介してサーバ 10 にアクセスする。

【0051】クライアント 20 の制御部 22 は、各部を制御し、Web ブラウザ 23 およびメーラー 24 を有する。Web ブラウザ 23 は、入力部 28 によって入力された URL (Uniform Resource Locator) をもとに、インターネット N を介してサーバ 10 から Web ページのデータを取得し、このデータを解釈して出力部 29 に Web ページを表示させる表示制御を行う。入力部 28 は、キーボード、マウスなどの入力デバイスによって実現される。出力部 29 は、ディスプレイ、プリンタなどの出力デバイスによって実現される。

【0052】メーラー 24 は、電子メールの作成、POP3 (Post Office Protocol version 3) や SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) に従って、電子メールの送受信を行うプログラムである。HD (ハードディスク装置) 26 は、大容量の記録媒体であり、コンピュータプログラムや各種のデータを記録する。RAM 25 は、読み出しおよび書き込みが可能な記録媒体であり、制御部 22 によってアクセスされる。通信インターフェース 27 は、上述した TCP/IP に従って、インターネット N との間の通信を制御する。入出力インターフェース 27 は、入力部 28 および出力部 29 と各部との間のインターフェース処理を行う。

【0053】なお、クライアント装置 20-1~20-n は、家庭などに配置されるコンピュータ装置に限らず、たとえば、無線回線あるいは衛星回線などを介してインターネット N に接続できる携帯端末などであってもよい。すなわち、クライアント装置 20-1~20-n は、サーバ 10 にアクセスすることができる機器あるいは装置であればよい。

【0054】つぎに、図 2 に示すフローチャートを参照して、この顧客情報収集システムによる顧客情報収集処理手順について説明する。まず、消費者などのユーザは、商品を購入し又はサービスを受けた際に、この商品又はサービスを受けた証明書に付された「商品 ID」および「URL」を得る。

【0055】この「商品 ID」および「URL」は、図 3 に示すように、商品に付された情報であり、たとえば

缶 30 に直接に付され、あるいは缶 30 に貼付されたシール 31a 上に付される。図 3 に示す例では、バーコードも一緒に付されている。

【0056】また、図 4 に示すように、航空券などの商品の場合には、この航空券の一部領域 40 に「商品 ID」および「URL」が記載される。すなわち、缶 30、31 などの有形商品であっても、航空券などの無形商品であっても、「商品 ID」および「URL」を得ることができる。また、図示しないが各種のサービスの提供を受けた場合、例えば電話料金等の領収書等のサービスを受けた証明書に「商品 ID」および「URL」が記載される。この結果、有形、無形の商品に限らず各種のサービスの提供を受けた場合にも「商品 ID」および「URL」を得ることができる。

【0057】さらに、図示しない他のサーバにおいてインターネットショッピングによって商品を購入した場合には、図 5 に示すような内容のメールがクライアント 20 側に送付され、このメール内に、「URL」および「商品 ID」が記載される。これによって、インターネットショッピングによって商品を購入した場合であっても、直ちに「商品 ID」および「URL」を知ることができる。なお、現物の商品と区別するためにインターネットショッピングで購入した商品を仮想商品と言う。

【0058】ユーザは、「URL」を用いて、クライアント 20 からサーバ 10 をアクセスし (ステップ 101)、サーバ 10 は、「商品 ID」の入力やユーザに対するアンケートを含めたユーザ登録の入力依頼を行う (ステップ 102)。ユーザは、サーバ 10 からの「商品 ID」の入力依頼に従って、「商品 ID」を入力する。ここで、ポイント制などによって、所定個の「商品 ID」が要求される場合には、所定個の「商品 ID」を入力する。さらに、クライアント 20 側がバーコードリーダなどを備えている場合であって、「商品 ID」および「URL」とともに、バーコードが付されている場合には、このバーコードリーダをもちいてバーコードの情報を読み取り、この情報をサーバ 10 側に送付するようにしてもよい。

【0059】具体的なユーザ登録は、図 6 に示したユーザ登録フォーマットに従って、ユーザが記入することによって行われる。このユーザ登録には、上述した「商品 ID」のほかに、「氏名」、「性別」、「生年月日」、「住所」、「電話番号」、「FAX 番号」、「メールアドレス」、「趣味」などの顧客情報が入力される。入力完了した段階で、ユーザは、送信ボタンを押下することによって顧客情報をサーバ 10 側に送信する。また、入力を訂正したい場合には、リセットボタンを押下することによって、既に記入した情報をクリアすることができる。なお、送信する際、全ての項目について記入されていない場合には、その旨が表示出力され、送信することができない。

【0060】この顧客情報がサーバ10側に送付されると、サーバ10は、「商品ID」をもとに認証処理を行い、正当な「商品ID」である場合には、この顧客情報をデータベース18に登録するとともに、懸賞に参加するための「抽選ID」を、クライアント20側に通知する(ステップ103)。

【0061】ここで、ユーザ登録の項目に、「抽選ID」の送付を希望するか否かの情報入力依頼がある場合、この情報をもとに、「抽選ID」を送付するか否かを判断し(ステップ104)、送付する場合には、図7に示すように、「抽選ID」をメールで通知し(ステップ105)、送付しない場合には、そのままステップ10に移行する。なお、「抽選ID」をネットワーク上でなく、通知書としてユーザが欲している場合には、通知書の現物を郵送などによって配達する。これによって、ユーザは、「抽選ID」の確かさを得ることができ、安心度を増すことができる。

【0062】その後、ユーザ参加型の抽選処理を行い(ステップ106)、その結果をもとに、当選者に対して当選商品などを郵送などによって発送し(ステップ107)、本処理を終了する。なお、当選しなかった場合、その旨を当選しなかったユーザにメールなどによって通知するようにしてもよい。このようにして得られた顧客情報は、この顧客情報に対応した情報の配送処理(ステップ110)に用いられる。

【0063】なお、上述した処理では、商品に「商品ID」が付されていることを前提としたものであったが、商品に「URL」のみが付されている場合、図8に示したフローチャートの処理手順にしたがって処理が行われる。すなわち、図2に示したフローチャートによる処理手順では、ステップ102において「商品ID」を入力したが、図8では、「商品ID」に代わり、商品を選定するための商品情報を入力する(ステップ201)。その後、図6に示した個人情報を入力する(ステップ203)ことによってユーザ登録を完了する。その他のステップは、図2に示した処理と同じである。

【0064】この商品情報の入力とは、たとえば、商品のジャンルとして「缶コーヒー」を選択し、商品の企業として「(株)ICCドリンコ」を選択し、商品の商品名として、「プレミアムアイスコーヒー」を選択する。これによって、商品を選定することができ、これら選択された商品情報は、ステップ203で入力される個人情報とともに、データベース18の顧客情報として管理される。

【0065】ところで、上述した処理では、商品に付された「商品ID」と「URL」とを用い、商品との関係で、顧客情報を得るようにしていたが、商品とは関わりなく、クライアント20から直接サーバ10側にアクセスし、懸賞の賞品獲得のための抽選処理に参加するようにしてもよい。この場合には、有料の抽選参加とするの

が好ましい。有料とすることによって、一層確からしい顧客情報を得ることができるからである。

【0066】図9は、商品とは関わりなく有料の抽選に参加させて顧客情報を得る顧客情報収集システムの処理手順を示すフローチャートである。まず、ユーザは、図2のステップ101と同様に、この抽選を行う「URL」のサーバにアクセスする(ステップ301)。この場合、図10に示したトップページから、アクセスすることになる。

【0067】サーバ10にアクセスすると、この抽選の説明文がクライアント側に表示される(ステップ302)。その後は、図2に示したステップ102~107と同様な処理を行う(ステップ303~309)。ただし、このユーザは、商品を購入していないので、「商品ID」を有していないため、図11に示すユーザ登録フォーマットには、「商品ID」を入力する項目がない。また、この処理では、課金処理(ステップ304)が新たに追加されている。これは、上述したように、商品購入の代わりに、抽選参加の料金を払う必要があるからである。図12は、その場合におけるクレジットカードによる支払いのフォーマットを示している。このフォーマットに記入された情報の認証が得られた後に「抽選ID」が付与されることになる。

【0068】なお、同一ユーザが同一商品の抽選に対して複数回応募する場合が考えられる。たとえば、同一ユーザが、同一メーカーの同一種のオレンジジュースに対して異なる商品IDを用いて、このオレンジジュースの抽選に応募する場合が発生する。この場合、ユーザ登録時に同じアンケート内容の入力依頼を行なうと、マーケティングリサーチの観点からは、確からしさが減少する可能性がある。

【0069】そこで、同一ユーザが同一の抽選に応募した場合には、ユーザー登録時に異なるアンケート内容に対する入力を依頼するようにする。ただし、ユーザ登録時に同一ユーザであるか否かの判断はできないため、抽選IDの付与前に再度、異なるアンケートに回答してもらうことになる。一般にアンケート数が多いと応募意欲が減退する可能性もあるため、通常2つ程度としている。したがって、再度、アンケートに回答する場合であっても、たかだか4つのアンケートに答えるのみで、ユーザに大きな負担とはならない。なお、この場合、予め多くのアンケート内容を保持しておく必要がある。また、商品購入又はサービスの提供を介した応募の場合および商品を介さない直接インターネットからの応募の場合のいずれであっても、適用することができる。

【0070】また、このようなユーザの負担を除くために、予め保持された多くのアンケートの中から、所定数たとえば2つのアンケート内容をランダムに毎回選択して入力依頼するようにしてもよい。この場合、ランダムであるため、同一ユーザが同一の抽選に複数回応募した

としても、同じアンケート内容に回答する確率は極めて低減し、良質な顧客情報を得ることができる。

【0071】なお、ユーザがリピーターの場合、リピーターの個人情報を予めデータベース18に登録しておく。すなわち、図11に示した内容の個人情報が、データベース18に登録される。その後、リピーターのユーザに対しては、図11に示した個人情報のうち、「氏名」、「性別」、「生年月日」、「住所」、「電話番号」、「FAX番号」の6つの項目の照合を行い、照合した場合には、前回のアンケートとは異なる項目のアンケートを提示し、入力依頼する。なお、ユーザがリピーターであるか否かの判断処理は、「初めての登録か否か」の項目を追加設定することによって、容易に行うことができる。あるいは、WEBサイトに関する会員番号を発行し、同時に暗証番号、商品IDを発行し、これらの番号を照合して何回目のアクセスかを判断するようにしてもよい。

【0072】また、図9に示した処理は、ユーザがサーバに直接アクセスし、ユーザ登録を行って抽選処理を行うものであったが、たとえばインターネット上で、宝くじなどを含むチケットを購入した場合、ユーザ登録を行わずに、直接、抽選処理が行えるようにしてもよい。すなわち、図13に示すフローチャートにおいて、直接、サーバにアクセスした後、説明文の表示がなされ(ステップ402)、その後、チケットの購入(ステップ403)によって、直ちに抽選権利が発生し、その後、ステップ306~309に対応する抽選処理に関する処理を実行する(ステップ404~407)。このように、チケットの購入という直接行為によって迅速かつ簡易に抽選処理を行うことができ、この抽選の利用促進を図ることができる。

【0073】つぎに、図14に示すフローチャートを参照して、上述したステップ106あるいはステップ208による抽選処理の詳細処理手順について説明する。まず、サーバ10は、ユーザに対して「抽選ID」の入力依頼を図13に示すフォーマットによって依頼し、入力された「抽選ID」の認証処理を行う(ステップ501)。

【0074】その後、ユーザは、抽選を実施し(ステップ502)、サーバ10は、この結果を保持する(ステップ503)。ここで、この抽選は、抽選期間が設けられ、抽選期間中は、何度でも抽選を行うことができる。抽選方式としては、対戦型とスロット型とがあり、いずれかを用いても、いずれも用いてユーザによる選択させるようにしてもよい。

【0075】対戦型の抽選は、たとえば、クイズ、ジャンケン、○×回答などの簡易な内容によって、一人あるいは複数の人数が参加でき、複数の相手と対戦することになる。そして、この対戦結果によって、最終的に人数を絞っていく。対戦形式は、1通りであっても複数通り

であってもよく、対戦回数は、一回であっても複数回であってもよい。参加ができない場合には、不戦勝としてもよいし、ユーザに対戦のAI化を選択させ、それによって仮想的に参加させるようにしてもよい。

【0076】図16は、対戦型の抽選による抽選途中あるいは抽選結果の一例を示す図である。この場合、連続して勝った回数が保持され、抽選期限までに、この連続して勝った回数が最も多いユーザあるいは連続して勝った回数が多い方のユーザが当選することになる。図16に示す場合で、一人の当選者を決定する場合、「連続20勝」の「A」が当選することになる。

【0077】一方、スロット型の抽選は、予め当選番号が決定されており、図17に示すように、ユーザが初期値としての数字50に対して「変更」ボタンを押下し、数字51の値を変動させ、最終的な番号を確定する。この確定は「確立」ボタンを押下することによって行う。この確定した番号が当選番号に一致した場合に、当選となる。この場合、再抽選が行えるようにしてもよい。すなわち、一度でなく複数回の抽選が行えるようにしてもよい。また、この再抽選では、規則性のある数字変動や、規則性のないランダムな数字変動などの変動方式を選択できるようにしてもよい。

【0078】さて、図14に戻り、抽選の結果が保持される(ステップ503)と、サーバ10は、ユーザ側から、途中経過の表示指示があったか否かを判断する(ステップ504)。表示指示があった場合、さらに所定時間、すなわち抽選期限を過ぎたか否かを判断し(ステップ505)、抽選期限を過ぎていない場合には、抽選の途中経過を表示し(ステップ506)、ステップ507に移行する。

【0079】抽選期限が経過している場合(ステップ505、YES)には、抽選期限が過ぎた旨の表示をユーザ側に提示し、抽選結果をユーザ側に送付し(ステップ509)、リターンする。一方、ステップ507においては、抽選期限が経過しているか否かを判断し、抽選期限が過ぎていない場合には、ステップ501に移行して上述した処理を繰り返す、抽選期限が経過している場合には、抽選期限が過ぎている旨の表示(図18参照)をユーザ側に提示し、抽選結果をユーザ側に送付し(ステップ509)、リターンする。この抽選結果は、たとえば、図19に示すように、当選者に対して、その旨を電子メールで送信する。なお、ユーザが希望しない場合であって、当選しなかった場合には抽選結果を送付しない。

【0080】なお、抽選結果をユーザ側に送付する(ステップ509)際、広告情報を配信するようにしてもよい。たとえば、電子メールで広告配信する場合、抽選結果の情報に、広告情報を付加し、電子メールを読む際に、広告情報を読むようにする。この広告情報には、さらに詳細な情報を提示するWEBサイトのURLを記載

し、直ちにアクセスできるようにすることが好ましい。
また、広告配信する時点においては、詳細な顧客情報を
得ているため、この顧客情報をもとに、効率的な広告配
信を行う。たとえば、広告内容に、高い関心をもつであ
ろう顧客と少し関心をもつであろう顧客と全く関心がな
いであろう顧客に対して、それぞれ対応する広告を配信
し、あるいは広告配信を制限する。このように、顧客情
報をもとに広告配信を行うことによって一層効率的な広告
配信を行うことができる。なお、次世代あるいは次々世
代の携帯電話機あるいはxDSLを介した通信端末などは、
そのデータ通信速度が格段に高速化するため、現在の
テレビジョン放送における広告と同程度の動画像情報の
配信が可能となり、一層、広告効果が高まる。

【0081】図20は、スロット型の抽選における途中
経過の画面表示の一例を示す図である。図20に示すよ
うに、現時点までの参加人数と、現時点までにおける当
選確率と、抽選期限までの残り時間を示すようにしてい
る。これによって、この抽選に参加しているユーザは、
抽選の途中結果を知ることができ、現実感が高まるとと
もに、公平かつ透明な抽選が行われていることを確信す
ることができる。

【0082】また、図21に示すような「ロトくじ」の
ように、数字選択式の抽選の場合も、スロット型の抽選
方式を採用することができる。この場合における抽選処
理途中経過の画面表示としては、現在の参加人数および
締め切りまでのタイムリミットの表示以外に、たとえ
ば、図22に示すように、配当金額および当選確率を、
当選ランク順に示し、あるいは番号別参加人数のよう
に、現時点で、選択した番号が何人で、配当金額がいく
らになるかなどの情報がリアルタイムで表示出力され
る。これによって、ユーザは、自分の当選に有利に導く
ことができ、抽選に参加することができ、結果として、
透明かつ公平な抽選を行うことができる。

【0083】なお、抽選方式として、対戦型およびスロ
ット型以外におみくじ型を採用してもよい。このおみく
じ型とは、任意または無作為に抽選結果を示す方式であ
る。この場合、抽選に参加することはできないが、ユー
ザが選択する抽選方式の幅が広がることになる。なお、
この場合、上述した抽選処理のステップ503～507
の処理は行わず、ステップ503による結果保持の後、
直ちに終了表示(ステップ508)が行われる。

【0084】ところで、上述した実施の形態では、イン
ターネットWEB上で、抽選をリアルタイムに行い、そ
の抽選処理の途中経過をリアルタイムで提示するもので
あったが、所定の抽選場所に、抽選機を設置し、この抽
選機に対してユーザが任意にアクセスできるようにして
もよい。

【0085】図23は、この発明の他の実施の形態であ
る抽選システムの全体構成を示す図である。図23にお
いて、抽選会場E1には、パーソナルコンピュータ(P

C) 60、抽選機61、表示装置62が設けられる。抽
選機61は、上述した対戦型あるいはスロット型などの
抽選方式によって抽選処理を行う、その途中結果および
抽選結果を表示装置62に表示出力する。この表示装置
62による表示は、リアルタイム表示である。PC60
は、抽選機61を制御するとともに、ネットワークNN
に接続され、ネットワークNNに接続可能な通信端末7
0、71からのアクセスを受ける。通信端末70は、た
とえば、コンビニエンスストアなどに設置された通信端
末であり、通信端末71は、たとえば、携帯電話機であ
る。PC60は、これら種々の通信端末70、71から
ネットワークNNを介したアクセスを受け、抽選会場E
1における抽選に参加することができる。なお、抽選処
理の途中結果および抽選結果は、ネットワークNNを介
して通信端末70、71にリアルタイムに伝送される。

【0086】ところで、上述した実施の形態では、特定
の企業などが商品を紹介した抽選あるいは直接的抽選な
どを介して顧客情報を収集するようにしていたが、これに
限らず、複数の企業が共同して顧客情報を収集するよう
にしてもよい。また、複数の企業の協賛を得て、総合的
な懸賞サイトを設け、この懸賞サイトの充実およびマー
ケティングリサーチなどを充実させるようにしてもよい。

【0087】なお、この実施の形態で説明した顧客情報
収集方法は、あらかじめ用意されたプログラムをパーソ
ナルコンピュータやワークステーションなどのコンピュ
ータで実行することによって実現することができる。こ
のプログラムは、ハードディスク、フロッピー(登録商
標)ディスク、CD-ROM、MO、DVDなどのコン
ピュータで読み取り可能な記録媒体に記録され、コンピ
ュータによって記録媒体から読み出されることによって
実行される。またこのプログラムは、上記記録媒体を介
して、インターネットなどのネットワークを介して配布
することができる。

【0088】

【発明の効果】以上説明したように、請求項1の発明に
よれば、前記抽選サーバの表示処理手段が、前記通信端
末から前記抽選サーバにアクセスした抽選参加者に前記
抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するよ
うにしているので、抽選処理の途中結果を機に応じて知
ることができ、抽選参加者が所望する抽選形態を選択す
ることができるとともに、途中結果が公開されるので、
透明かつ公平な抽選処理を行うことができるという効果
を奏する。

【0089】また、請求項2の発明によれば、接続制御
処理手段が、ネットワークに接続され、該ネットワーク
を介してアクセスした通信端末の抽選参加者の受付処理
を行い、抽選会場などの所定場所に配置された抽選機に
よる抽選処理に該抽選参加者に参加させる制御処理を行
い、表示処理手段が、少なくとも前記抽選機による抽選

処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしているので、抽選処理の途中結果を機に応じて知ることができ、抽選参加者が所望する抽選形態を選択することができるとともに、途中結果が公開されるので、透明かつ公平な抽選処理を行うことができるという効果を奏する。

【0090】また、請求項3の発明によれば、前記抽選サーバまたは前記抽選機において、対戦処理手段が、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者同士で所定の対戦を行わせ、当選者決定手段が、所定期間経過時における保持手段に保持された対戦結果をもとに、当選者を決定するようにしているので、抽選参加者の全員参加による抽選が可能となり、透明かつ公平な抽選処理が実現されるという効果を奏する。

【0091】また、請求項4の発明によれば、前記対戦相手決定手段が、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定するようにしているので、常に、対戦による抽選処理を行うことができるという効果を奏する。

【0092】また、請求項5の発明によれば、前記抽選サーバまたは前記抽選機において、抽選番号決定手段が、前記通信端末から前記抽選サーバまたは前記抽選機にアクセスした抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定し、当選者決定手段が、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定するようにしているので、抽選参加者の全員参加による抽選が可能となり、透明かつ公平な抽選処理が実現されるという効果を奏する。

【0093】また、請求項6の発明によれば、前記抽選番号決定手段が、前記当選者決定手段が当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示し、再抽選を行わせるようにしているので、抽選参加者の利用意識を向上させることができるという効果を奏する。

【0094】また、請求項7の発明によれば、前記途中結果情報として、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含めるようにしているので、途中結果を容易に把握することができるという効果を奏する。

【0095】また、請求項8の発明によれば、前記途中結果情報を、当選ランク毎に表示するようにしているので、抽選参加者が所望する抽選を容易に選択することができるという効果を奏する。

【0096】また、請求項9の発明によれば、前記表示処理手段が、前記途中結果情報をグラフィカルに表示するようにしているので、途中結果情報を容易に把握することができるという効果を奏する。

【0097】また、請求項10の発明によれば、受付工程によって、ネットワークに接続され、抽選処理を行う

抽選サーバが、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付け、表示処理工程によって、前記抽選サーバが、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしているので、抽選処理の途中結果を機に応じて知ることができ、抽選参加者が所望する抽選形態を選択することができるとともに、途中結果が公開されるので、透明かつ公平な抽選処理を行うことができるという効果を奏する。

【0098】また、請求項11の発明によれば、受付工程によって、ネットワークに接続され、所定場所に配置されて抽選処理を行う抽選機が、該ネットワークに接続された通信端末によるアクセスを受け付ける受付工程と、表示処理工程によって、前記抽選機が、少なくとも前記抽選処理の途中結果情報をリアルタイム表示処理するようにしているので、抽選処理の途中結果を機に応じて知ることができ、抽選参加者が所望する抽選形態を選択することができるとともに、途中結果が公開されるので、透明かつ公平な抽選処理を行うことができるという効果を奏する。

【0099】また、請求項12の発明によれば、対戦処理工程によって、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者同士で所定の対戦を行わせ、当選者決定工程によって、所定期間経過時に、前記対戦処理工程による対戦結果をもとに当選者を決定するようにしているので、抽選参加者の全員参加による抽選が可能となり、透明かつ公平な抽選処理が実現されるという効果を奏する。

【0100】また、請求項13の発明によれば、前記対戦処理工程の対戦相手決定工程によって、対戦する抽選参加者が存在しない場合に、コンピュータによる仮想対戦者を対戦相手として決定するようにしているので、常に、対戦による抽選処理を行うことができるという効果を奏する。

【0101】また、請求項14の発明によれば、抽選番号決定工程によって、前記受付工程によって受け付けた抽選参加者による操作入力によって抽選番号を決定し、当選者決定工程によって、前記抽選番号が予め決定されている当選番号に一致している抽選参加者を当選者として決定するようにしているので、抽選参加者の全員参加による抽選が可能となり、透明かつ公平な抽選処理が実現されるという効果を奏する。

【0102】また、請求項15の発明によれば、再抽選工程によって、前記当選者決定工程が前記当選番号に一致しないと判断した場合、所定回数以内の操作入力による再抽選を入力指示し、再抽選を可能としているので、抽選参加者の利用意識を向上させることができるという効果を奏する。

【0103】また、請求項16の発明によれば、前記途中結果情報として、当選確率、抽選参加者人数、抽選者総人数、抽選締め切りまでの残り時間および配当金額のいずれか一つ以上を含めるようにしているので、途中結

果を容易に把握することができるという効果を奏する。

【0104】また、請求項17の発明によれば、前記途中結果情報を、当選ランク毎に表示するようにしているので、抽選参加者が所望する抽選を容易に選択することができるという効果を奏する。

【0105】また、請求項18の発明によれば、前記表示処理工程によって、前記途中結果情報をグラフィカルに表示するようにしているので、途中結果情報を容易に把握することができるという効果を奏する。

【0106】また、請求項19の発明にかかる記録媒体によれば、請求項のいずれか一つに記載された方法をコンピュータに実行させるプログラムを記録したことで、そのプログラムを機械読み取り可能となり、これによって、請求項10～18のいずれか一つの動作をコンピュータによって実行することができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【図1】この発明の実施の形態である抽選システムを含む顧客情報収集システムの概要構成を示すブロック図である。

【図2】図1に示した顧客情報収集システムによる顧客情報収集処理手順を示すフローチャートである。

【図3】商品IDとURLとを付した商品の一例を示す図である。

【図4】商品IDとURLとを付した航空券の一例を示す図である。

【図5】インターネットショッピングによって商品を購入した場合における商品IDとURLとの提供を示す図である。

【図6】ユーザ登録フォーマットの一例を示す図である。

【図7】抽選IDの通知を示す電子メールの一例を示す図である。

【図8】図1に示した顧客情報収集システムによる他の顧客情報処理手順を示すフローチャートである。

【図9】図1に示した顧客情報収集システムによる他の顧客情報処理手順を示すフローチャートである。

【図10】図9に示した顧客情報処理を行う場合におけるトップページの一例を示す図である。

【図11】図9に示した顧客情報処理を行う場合におけるユーザ登録フォーマットの一例を示す図である。

【図12】図9に示した顧客情報処理を行う場合における課金処理の一例を示す図である。

【図13】図1に示した顧客情報収集システムによる他

の顧客情報処理手順を示すフローチャートである。

【図14】抽選処理手順を示すフローチャートである。

【図15】抽選IDの入力フォーマットの一例を示す図である。

【図16】対戦型の抽選方式による抽選経過あるいは抽選結果を示す図である。

【図17】スロット型の抽選方式を説明する図である。

【図18】抽選期限が過ぎたことを通知する表示画面の一例を示す図である。

【図19】当選通知の電子メールの一例を示す図である。

【図20】抽選経過状態を示す表示画面の一例を示す図である。

【図21】ロトくじの内容を示す図である。

【図22】途中結果の表示例を示す図である。

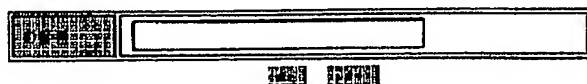
【図23】この発明の他の実施の形態である抽選システムの概要構成を示す図である。

【図24】従来の顧客情報処理手順の概要フローを示す図である。

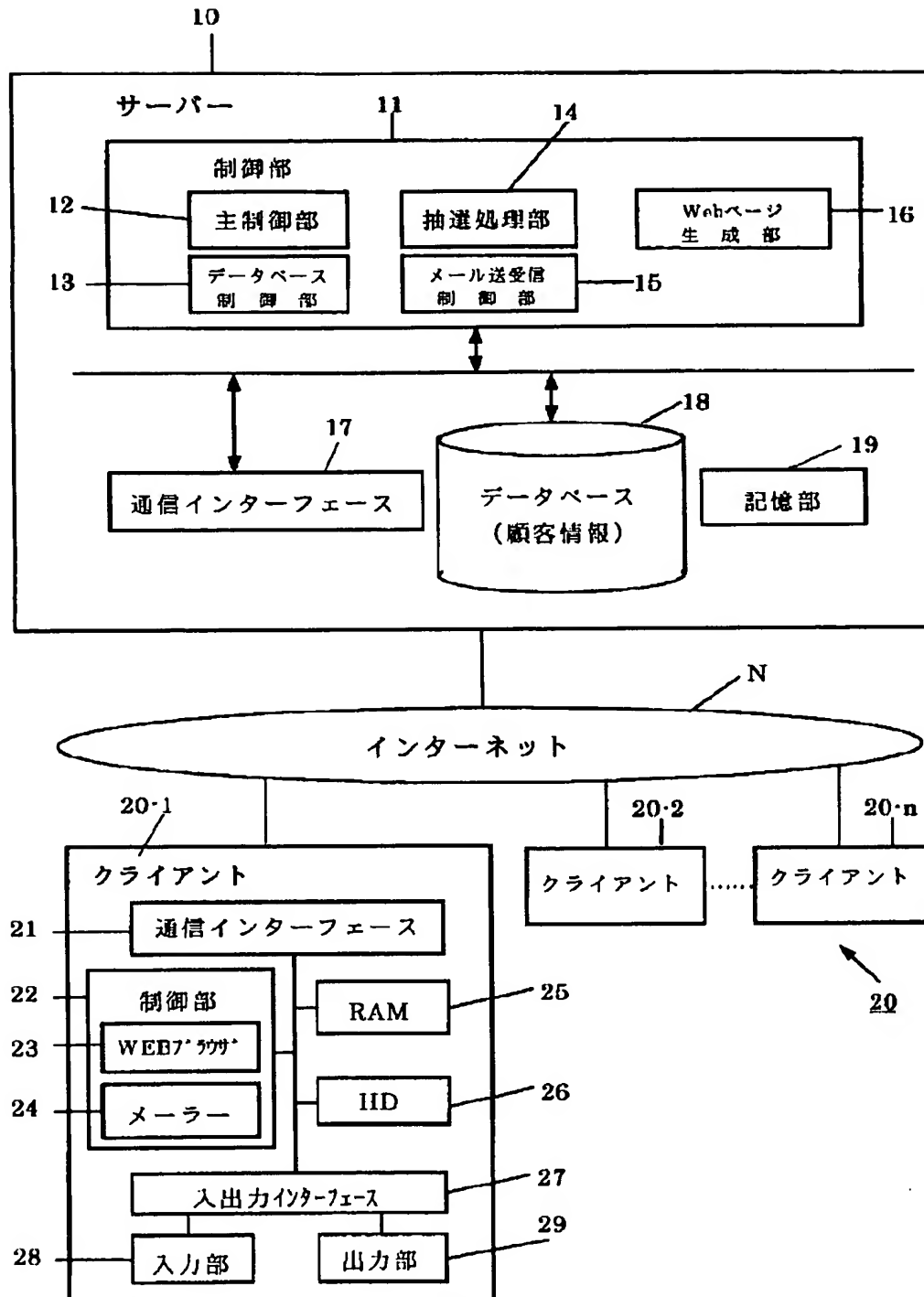
【符号の説明】

- 10 サーバ
- 11、22 制御部
- 12 主制御部
- 13 データベース制御部
- 14 抽選処理部
- 15 メール送受信制御部
- 16 Web ページ生成部
- 17、21 通信インターフェース
- 18 データベース
- 19 記憶部
- 20、20-1～20-n クライアント
- 23 Web ブラウザ
- 24 メール
- 25 RAM
- 26 HD
- 27 入出力インターフェース
- 28 入力部
- 29 出力部
- 30、31 缶
- 40 パーソナルコンピュータ (PC)
- 61 抽選機
- 62 表示装置
- 70、71 通信端末
- N、NN インターネット

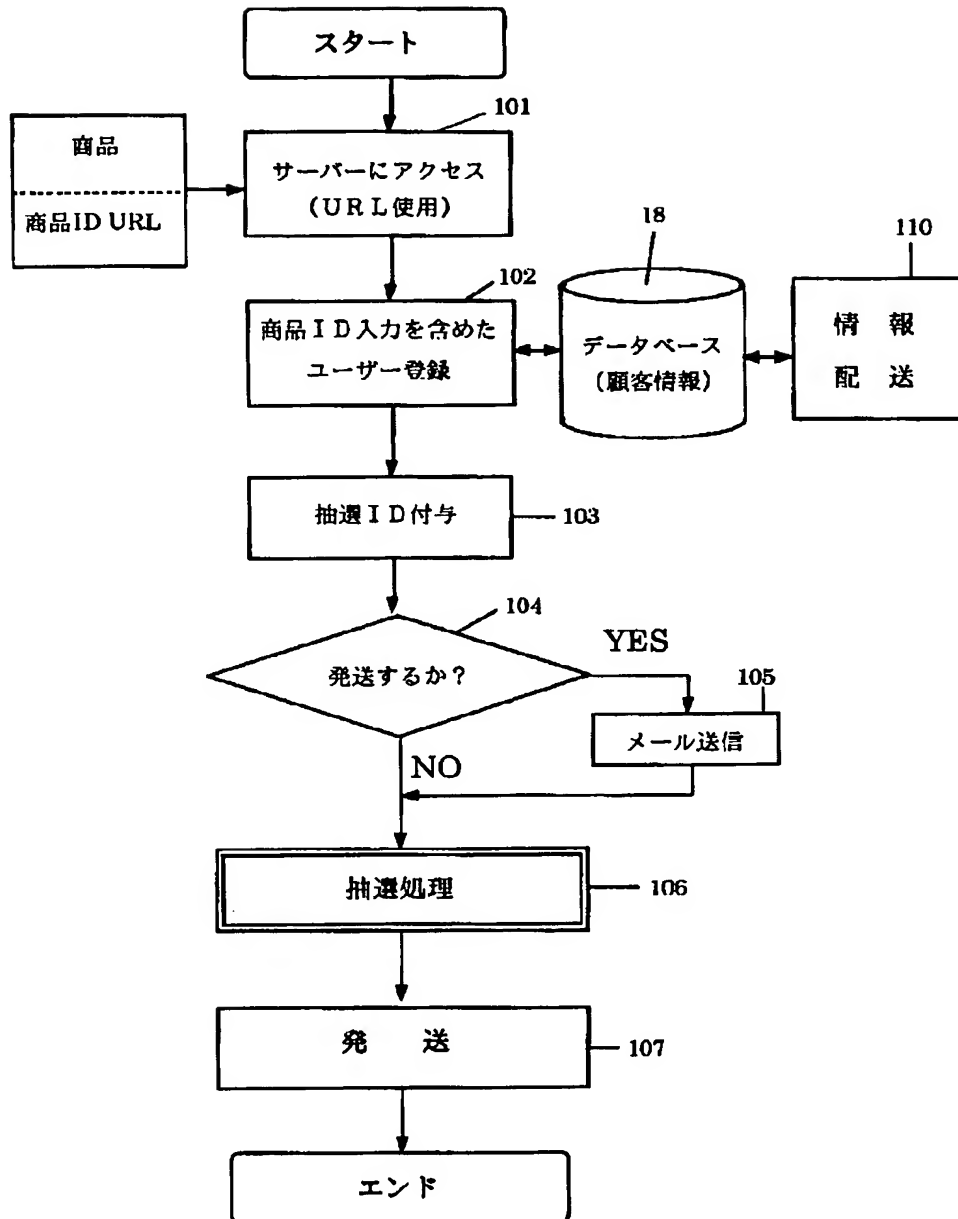
【図15】



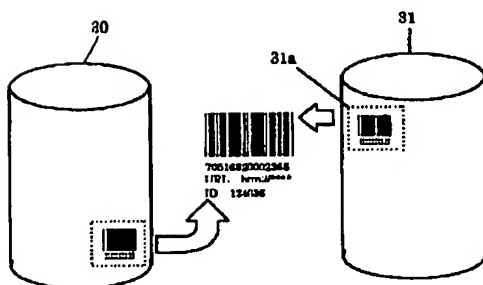
【図 1】



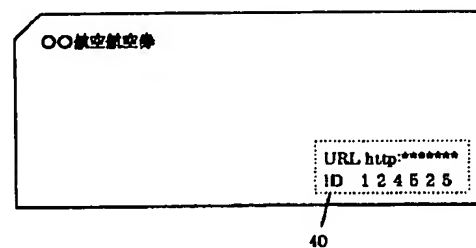
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図5】

この度は、当社の製品をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。

現在、http://*****
にて、プレゼントキャンペーンを行っておりますので、是非ご応募くださ
いますようご連絡申し上げます。

ID : 112112

【図7】

ご登録ありがとうございます

貴方のIDは
123456789


になります。

抽選ページへ

【図11】

氏名	姓 <input type="text"/>	(例 鈴木)
	名 <input type="text"/>	(例 太郎)
性別	<input type="radio"/> 男性 <input type="radio"/> 女性	
生年月日	<input type="text"/> 年 <input type="text"/> 月 <input type="text"/> 日 半角で記入してください	(例 1977年01月01日)
ご住所	郵便番号 <input type="text"/> 半角で記入してください	(例 123-4567)
	都道府県 <input type="text"/> 都道府県を選択して下さい	
	住所、地番など 市区町村郡名からご記入ください <input type="text"/>	(例 港区赤坂6-8-20)
	マンション、ビル名、部屋番号 <input type="text"/>	(例 テルウェル赤坂101)
電話番号	<input type="text"/> 半角で記入してください	(例 03-1234-5678)
FAX番号	<input type="text"/>	
メールアドレス	<input type="text"/>	
趣味	<div> <input type="checkbox"/> 音楽鑑賞 <input type="checkbox"/> ドライブ <input type="checkbox"/> ダイビング <input type="checkbox"/> ファッション <input type="checkbox"/> 映画鑑賞 <input type="checkbox"/> 生け花 <input type="checkbox"/> スケート <input type="checkbox"/> グルメ <input type="checkbox"/> 釣り <input type="checkbox"/> アウトドア <input type="checkbox"/> ガーデニング <input type="checkbox"/> ピアノ </div> <div> <input type="checkbox"/> その他 <input type="text"/> </div>	

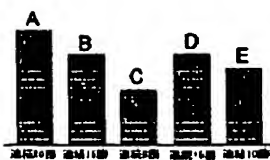
【図6】

ID	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 30px; margin: 0 auto;"></div>		バーコード等に印刷されている  70516820002368 IIRI. http://www. ID 124636
氏名	姓	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div>	(例 熊岡)
	名	<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div>	(例 太郎)
性別	<input type="radio"/> 男性 <input type="radio"/> 女性		
生年月日	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; display: inline-block;"></div> 年 <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; display: inline-block;"></div> 月 <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 20px; display: inline-block;"></div> 日 </div> 半角で記入してください		(例 1977年01月01日)
ご住所	郵便番号 <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px;"></div> 半角で記入してください		(例 123-4567)
	都道府県 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">都道府県を選択して下さい</div>		
	住所、地番など市区町村部名からご記入ください <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div>		(例 港区赤坂6-8-20)
	マンション、ビル名、部屋番号 <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div>		(例 テルウェル赤坂101)
電話番号	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div> 半角で記入してください		(例 03-1234-5678)
FAX番号	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div>		
メールアドレス	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div>		
趣味	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; padding: 5px;"> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> 音楽鑑賞</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> ドライブ</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> ダイビング</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> ファッション</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> 映画鑑賞</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> 生け花</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> スケート</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> グルメ</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> 釣り</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> アウトドア</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> ガーデニング</div> <div style="margin-right: 10px;"><input type="checkbox"/> ピアノ</div> </div>		
	<input type="checkbox"/> その他 <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></div>		

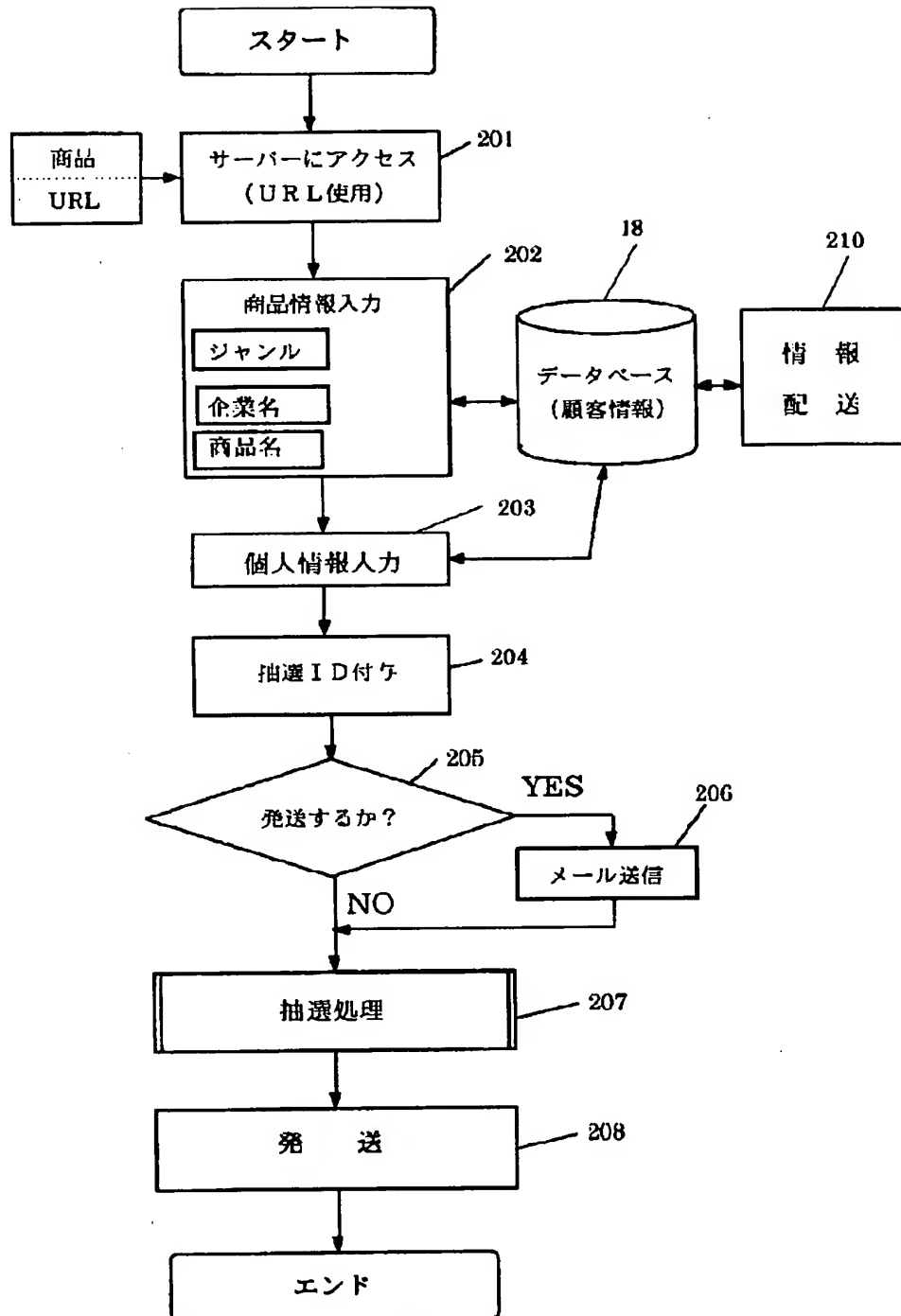
送信

リセット

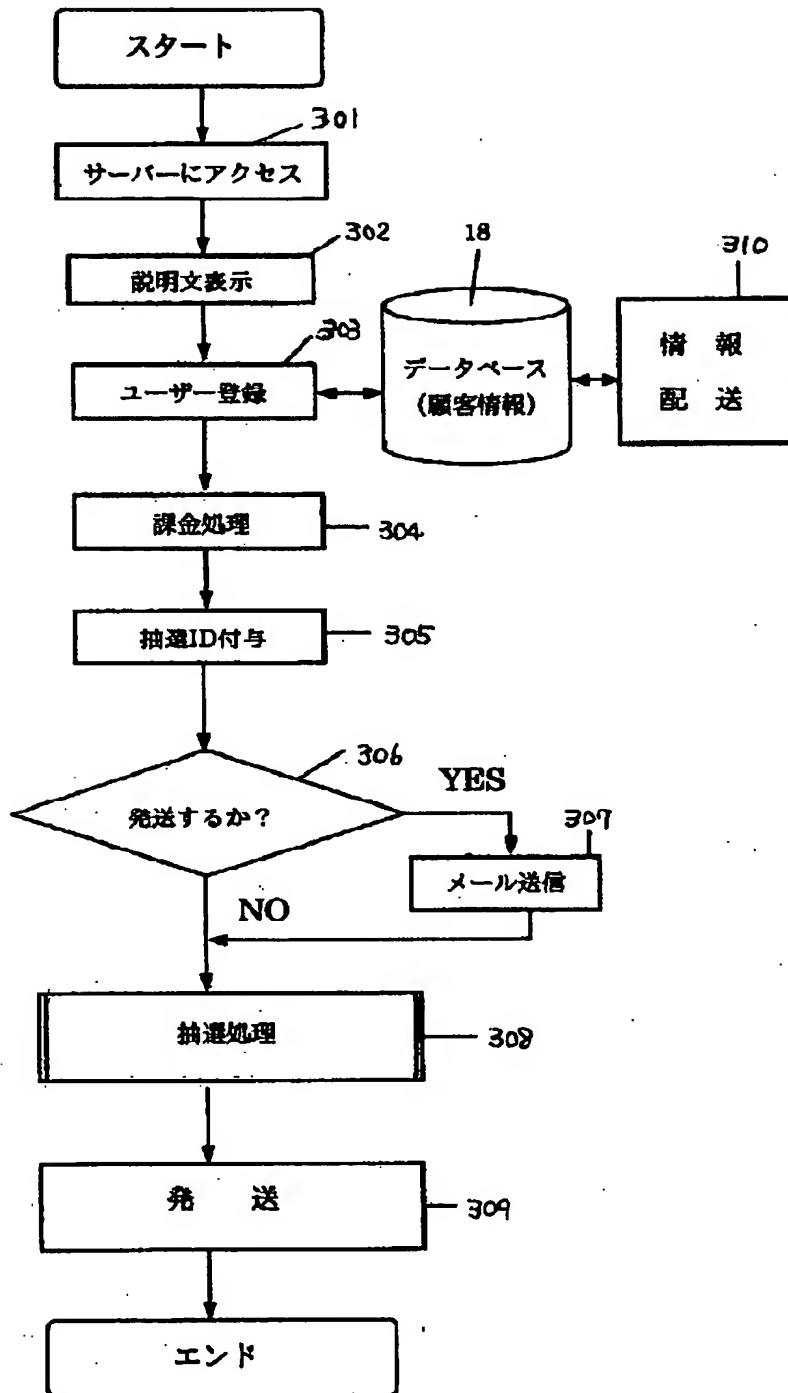
【図16】



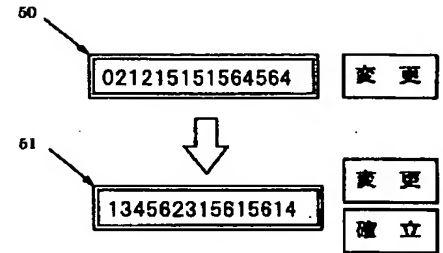
【図 8】




【図 9】



【図 17】



【図10】

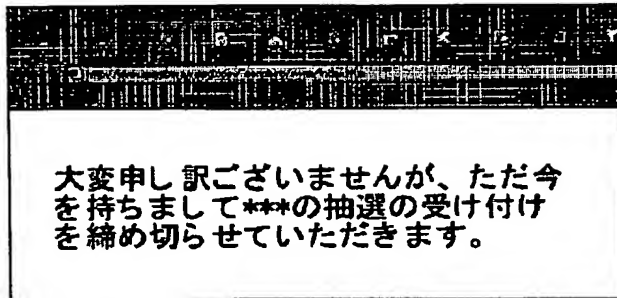
<input type="text"/>	市町村の天気予報	学園祭情報募集中!	<input type="text"/>					
<input type="text"/>	行楽の秋							
<input type="text"/>			検索オプション					
500万ID突破記念! -総額500万をプレゼント								
ニュース ・ スポーツ ・ 株式 ・ 天気 ・ TV ・ 音楽 ・ 旅行 ・ グルメ ・ 路線 ・ 地図 ・ モバイル ショッピング ・ オークション ・ メッセージ ・ 掲示板 ・ チャット ・ ゲーム ・ カレンダー 不動産 ・ 自動車 ・ 学習 ・ 就職転職 ・ 占い ・ カード ・ ランキング ・ コンピュータ ・ ジョシティーズ								
<h3>今月のプレゼント</h3> <table border="0"> <tr> <td> パソコン Visor CLIE Windows Me G4 Cube </td> <td> 七五三きもの 和装バッグ インポートバッグ 低価格デジカメ </td> <td> スポーツの秋 テニスウェア ラケット 折り畳み自転車 エクササイズ </td> <td> DVDソフト アクション サスペンション アニメ 音楽 </td> <td> トピックス 館員、菊花賞(G1) イチロー大リーグに挑戦 パレスチナ本格攻撃 ミヤコ嗚々さんが死去 シャトルを観測してみよう 鳥取県西部地震 </td> </tr> </table>				パソコン Visor CLIE Windows Me G4 Cube	七五三きもの 和装バッグ インポートバッグ 低価格デジカメ	スポーツの秋 テニスウェア ラケット 折り畳み自転車 エクササイズ	DVDソフト アクション サスペンション アニメ 音楽	トピックス 館員、菊花賞(G1) イチロー大リーグに挑戦 パレスチナ本格攻撃 ミヤコ嗚々さんが死去 シャトルを観測してみよう 鳥取県西部地震
パソコン Visor CLIE Windows Me G4 Cube	七五三きもの 和装バッグ インポートバッグ 低価格デジカメ	スポーツの秋 テニスウェア ラケット 折り畳み自転車 エクササイズ	DVDソフト アクション サスペンション アニメ 音楽	トピックス 館員、菊花賞(G1) イチロー大リーグに挑戦 パレスチナ本格攻撃 ミヤコ嗚々さんが死去 シャトルを観測してみよう 鳥取県西部地震				
芸術と人文 写真 ・ 建築 ・ 美術館 ・ 歴史 ・ 文学 ビジネスと経済 企業 ・ 雇用 ・ マーケットと投資 コンピュータとインターネット ハードウェア ・ ソフトウェア ・ www...	メディアとニュース テレビ ・ ラジオ ・ 新聞 ・ 雑誌 趣味とスポーツ アウトドア ・ ゲーム ・ 車 ・ 旅... 各種資料と情報源 図書館 ・ 辞書 ・ 郵便 ・ 電話番号	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> 当選者発表 10/9 ○○様 腕時計が当たりました 10/8 ○○様 車が当たりました </div>						
教育 大学 ・ 専門学校 ・ 小中学校 ・ 資格 健康と医学 病院 ・ 病気 ・ ダイエット	政治 政治 ・ 行政 ・ 国会 ・ 法 生活と文化 子ども ・ 環境 ・ グルメ ・ 障害者	'more						
<p>★お知らせ★</p> <p>プレゼントのお知らせ</p> <p>公式ガイド</p> <p>新作CFはショッピング編</p> <p>ユーザーアンケートにご協力を</p> <p>VISAカードの新規キャンペーン</p> <p>スタッフ募集中!</p>								

【図 12】

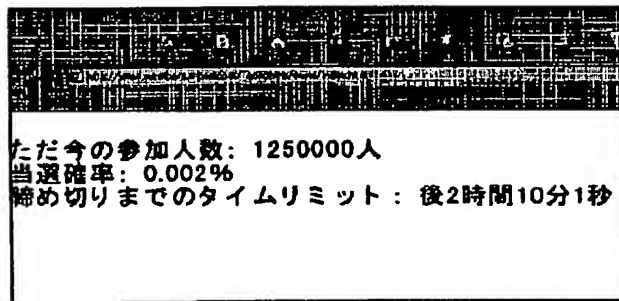
※ご登録者(ご本人)名義、またはご家族のクレジットカードのみご利用できます。

クレジットカード会社	カード会社を選んでください。	JCB, Visa, Master, DC, AMEX, SAISON, NICOS, DINERS, マリオンOMC(16桁カードのみ)CF以上のクレジットカードをご利用いただけます。
クレジットカード番号	半角で記入して下さい 数字の間にハイフンを入れてください。	(例 1235-6678-1234-5678)
カード有効期限(月/年)	月を選択してください。 / カード会社を選んでください。	
クレジットカード所有者	半角のアルファベットで記入してください	(例 TARO YAMADA)

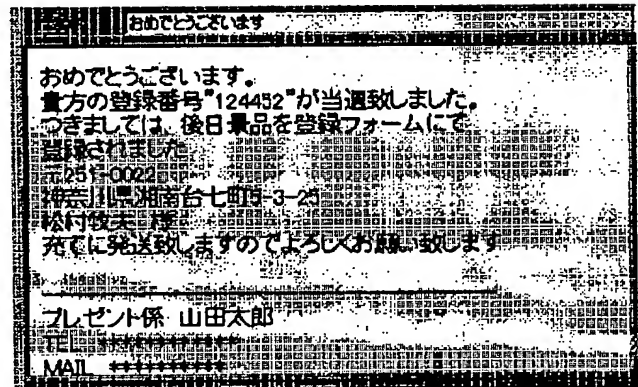
【図 18】



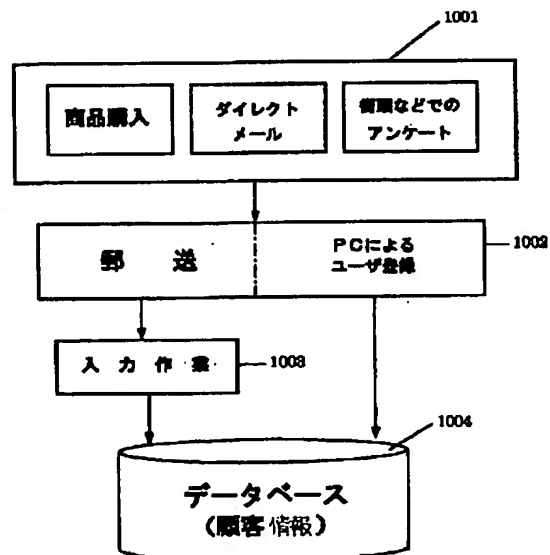
【図 20】



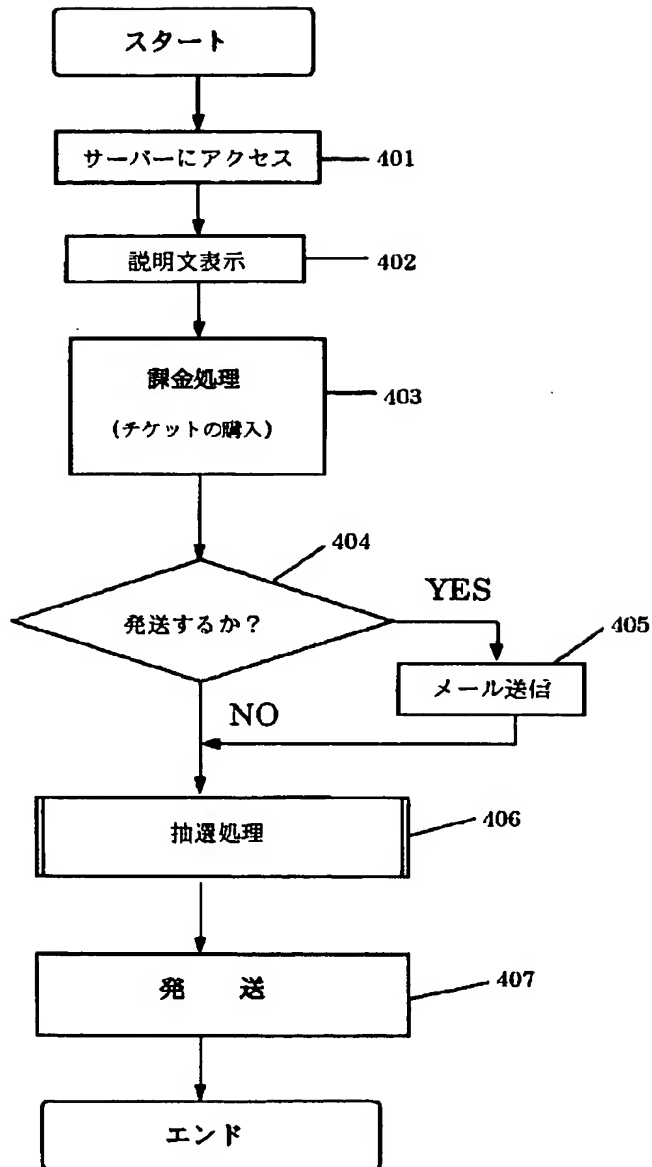
【図 19】



【図 24】



【図 13】



【図 22】

1. 配当金額 及び当選確率

1等	--円	--%
2等	--円	--%
3等	--円	--%
4等	--円	--%
5等	--円	--%

.

.

.

2. 番号別参加人数

番号	参加人数	当選時配当金額
1. 111111	...人	...円 ...%
2. 222222	...人	...円 ...%
3. 333333	...人	...円 ...%
4. 444444	...人	...円 ...%
5. 555555	...人	...円 ...%

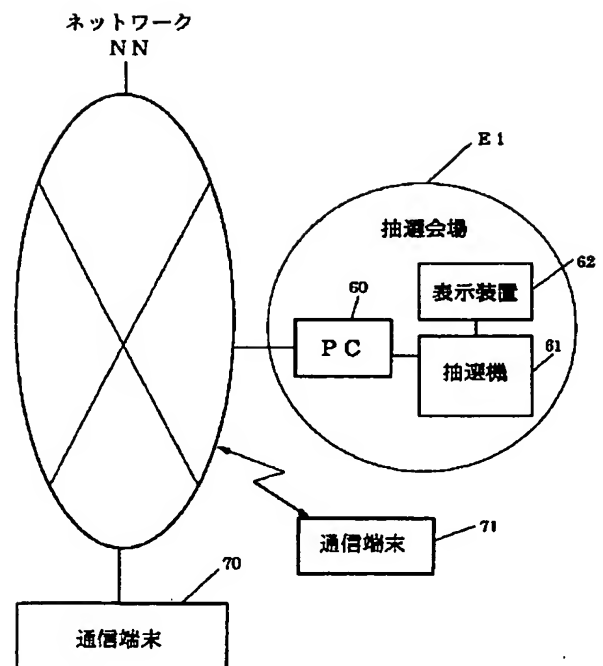
.

.

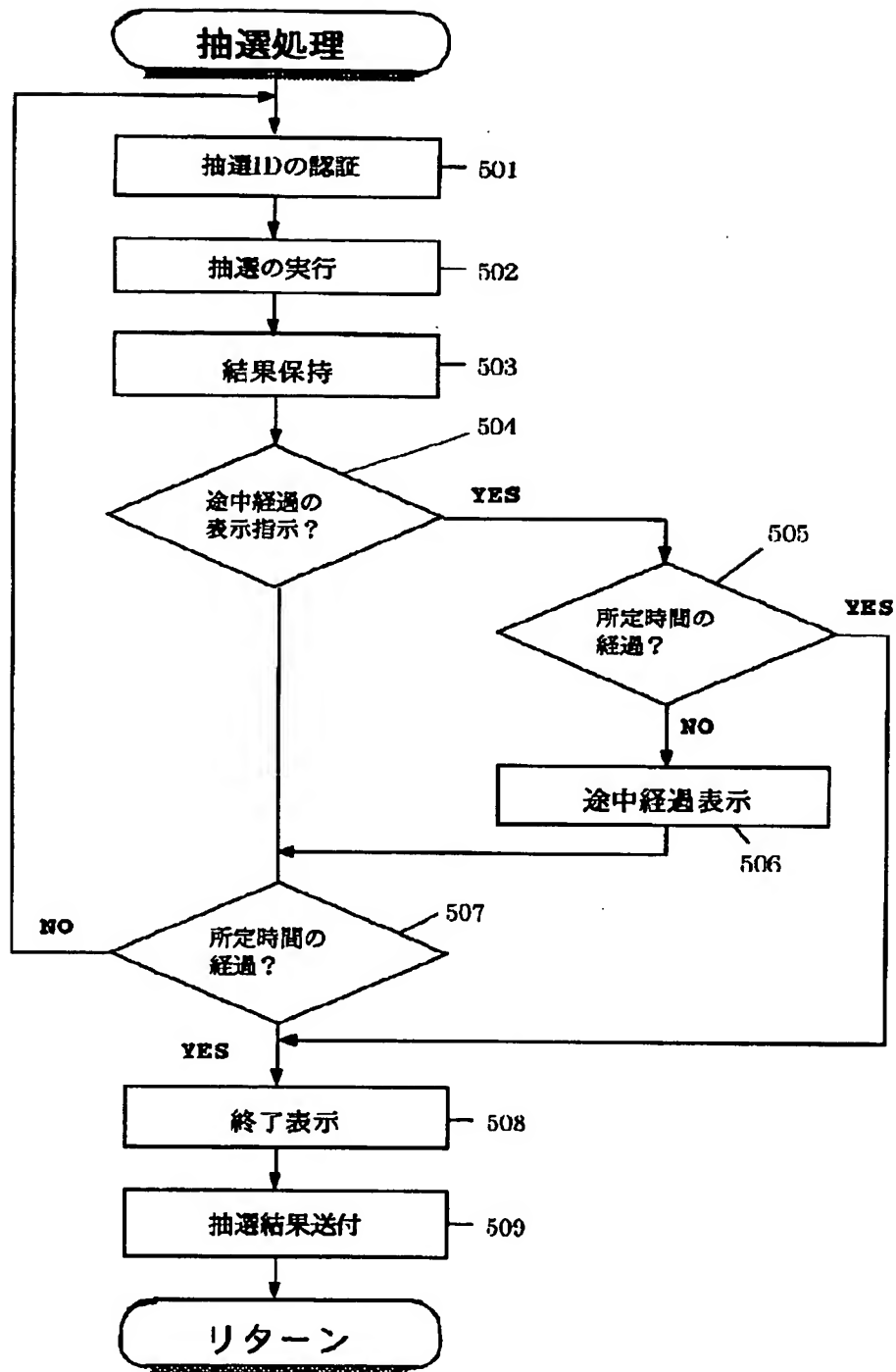
.

.

【図 23】



【図 14】



【図 21】

回別	抽せん日	本数字・ () はボーナス数字			1 等	2 等	3 等	4 等
第 41 回	H12.4.11	10	16	19	18 口	113 口	3,465 口	92,628 口
		22	26	(29)	18,664,400 円	213,500 円	12,000 円	1,100 円
第 42 回	H12.4.18	2	5	19	41 口	128 口	3,998 口	103,578 口
		24	31	(28)	8,504,600 円	195,700 円	10,800 円	1,000 円
第 43 回	H12.4.25	3	6	11	49 口	175 口	5,492 口	186,168 口
		16	30	(5)	7,206,100 円	144,900 円	8,000 円	800 円
第 44 回	H12.5.2	5	18	20	31 口	265 口	5,167 口	115,465 口
		25	27	(11)	11,085,300 円	93,200 円	8,200 円	900 円
第 45 回	H12.5.9	7	13	19	66 口	247 口	5,639 口	122,343 口
		24	26	(11)	5,005,000 円	96,000 円	7,200 円	800 円
第 46 回	H12.5.16	2	10	22	20 口	137 口	3,181 口	106,903 口
		23	26	(08)	16,662,200 円	174,700 円	13,000 円	1,000 円
第 47 回	H12.5.23	2	6	8	25 口	119 口	4,354 口	110,963 口
		17	29	(10)	13,449,900 円	202,900 円	9,600 円	900 円